КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 2

АДСКИЕ КАНИКУЛЫ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

JoWooD Productions
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



Примечания

Информация для связи

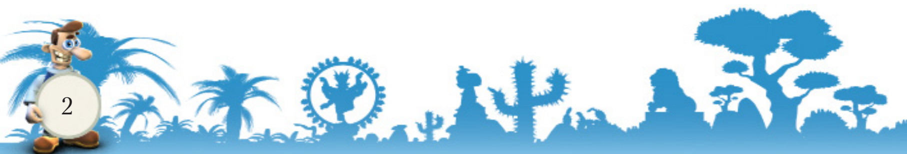
В России техническую поддержку осуществляет Отдел Технической Помощи компании Руссобит-М. Если у Вас возникли проблемы с программой, позвоните нам по телефону: **(095) 212 27 90**

или напишите e-mail:
support@russobit-m.ru

Вы можете также написать нам по адресу:
"Отдел Технической Помощи"
"Руссобит-М"
Петровско-Разумовский пр.7
125083, Москва
Россия

Дополнительную информацию по играм Вы найдёте на нашем сайте:
www.russobit-m.ru

А также на форуме Руссобит-М по адресу:
http://www.russobit-m.ru/forums/





Содержание

Вступление 4

Установка 5

Если вы уже знакомы с игрой "Как достать соседа" 6

Изменения в "Как достать соседа - 2: Адские каникулы" 6

Краткий обзор игры 9

1. Персонажи 9
2. Действия 11

Подробное руководство 15

1. Интерфейс 15
   - Главное меню 15
   - Меню настроек 16
   - Меню выбора эпизода 17
   - Игровое меню 18
2. Игровой экран 20
3. Замысел 23
4. Управление 32

Техническая поддержка 35

Работа на мобильных компьютерах 37

Авторы 39





Вступление

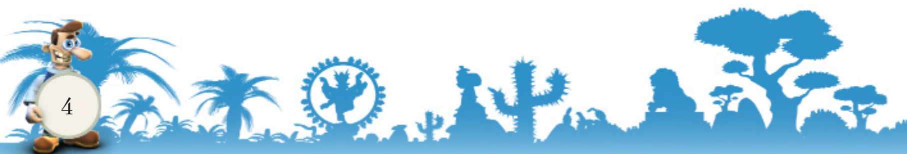
Звезда шоу "Как достать соседа" снова с вами! Вуди опять готов устраивать пакости докучливому соседу в игре **"Как достать соседа - 2: Адские каникулы"**.

Чтобы отдохнуть от нервотрепки первой части, сосед решил отправиться в кругосветное путешествие, но Вуди следует за ним по пятам. Вуди всегда найдет, как подстроить достойную пакость - будь то на пляже, на корабле или на осмотре достопримечательностей...

Зрители целиком и полностью на стороне Вуди, и чем больше злится сосед, тем выше рейтинг передачи. За каждой успешно подстроенной ловушкой следуют взрывы хохота и бурные аплодисменты. Начиная со второй части игры, Вуди должен быть еще осторожнее - к соседу присоединяется его мамаша, которая с радостью отлупит нашего героя, если поймает его. Правда, теперь у Вуди три жизни вместо одной, и если его ловят, ему не приходится начинать съемку заново.

Лучшая пакость та, из-за которой соседу достанется на орехи от кого-нибудь из окружающих. За каждую пакость Вуди получает золотую монету. Эти монеты пригодятся ему позже, ведь чтобы начать съемки нового эпизода, требуется определенное количество монет. Если вы будете набирать минимальное количество монет в каждом эпизоде, дело продвинется не слишком далеко!

Для большего успеха шоу вы можете попытаться довести соседа до нервного срыва в каждом эпизоде! Чтобы добиться этого, вам нужно следить за индикатором злости и подстраивать пакости одну за другой.





Установка

Системные требования

Для игры в "Как достать соседа 2 - Адские каникулы" вам необходимы:

- Процессор - Pentium MMX или совместимый с частотой 233 МГц и выше (все процессоры Pentium II и выше поддерживают MMX);
- ОЗУ - 128 Мб и более;
- ОС - Windows® 95/98/ME/XP/2000;
- видеокарта совместимая с DirectX 8, с 8 Мб памяти или больше;
- звуковая карта совместимая с DirectX 8;
- мышь, клавиатура, CD-ROM дисковод;
- 310 Мб свободного места на диске.

DirectX®

Игра "**Как достать соседа - 2: Адские каникулы**" использует DirectX® версии 8 (или более свежей версии). Если на вашем компьютере не установлен DirectX версии 8 или выше, вы можете установить его с компакт-диска игры.

Если вы не знаете, какая версия DirectX установлена на вашем компьютере, нажмите кнопку "Пуск" ("Start"), выберите "Выполнить" ("Run"), в открывшемся диалоговом окне наберите "dxdiag" (без кавычек) и нажмите клавишу Enter. Диагностика DirectX определит версию и настройки установленного у вас на компьютере DirectX.

Установка игры

Для установки игры просто поместите компакт-диск в CD-ROM дисковод и следуйте инструкциям на экране.

Если опция автоматического запуска компакт-дисков отключена, откройте Проводник Windows, щелкните по имени CD-ROM дисково-





да правой кнопкой мыши и выберите команду "Автозапуск" ("Autoplay") из появившегося контекстного меню.

Если игра по прежнему не запускается, щелкните по названию CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду "Проводник" ("Explorer"). Затем дважды щелкните мышью по файлу "autorun".

Удаление игры

Удалить игру с компьютера можно, воспользовавшись пунктом "Удалить игру "Как достать соседа 2" в меню Пуск/Программы (Start/Programs)/Russobit-M/Как достать Соседа 2/ (папка, в которую игра устанавливается по умолчанию).

Запуск игры

Запуск игры осуществляется через меню "Пуск" ("Start"), или двойным щелчком на пиктограмме игры, которую во время установки вам будет предложено поместить на рабочий стол Windows.

Если вы уже знакомы с игрой "Как достать соседа"

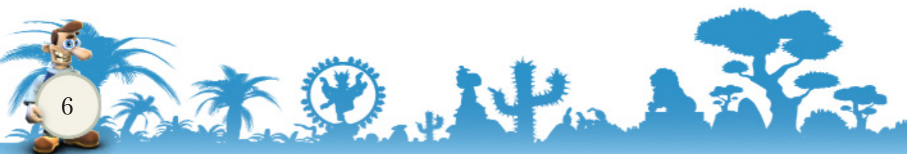
В данном разделе находится краткая информация об изменениях, произошедших во второй части игры.

Изменения в "Как достать соседа - 2: Адские каникулы":

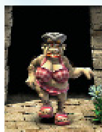
 **Снято ограничение по времени:** теперь на съемку эпизода можно тратить столько времени, сколько необходимо.



 **Три жизни:** теперь у Вуди три жизни вместо одной. Если он попадется, он будет перемещен в безопасное место и продолжит игру. Ни одна из устроенных пакостей не будет потеряна или забыта.





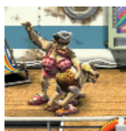


 **Мамаша соседа:** еще один герой, вернее, героиня, появляется в игре, начиная со второй части игры. Если Вуди попадется ей на глаза, она не упустит случая побить его, и одна жизнь будет потеряна.

 **Мелкая шавка:** мамаша взяла с собой собачку - еще одну жертву пакостей Вуди. В отличие от первой части игры, собака не выдает Вуди громким тявканьем.



 **Другие герои:** в игре принимают участие туристка Ольга и ее сын, а также другие люди и животные. Они оживляют действие и могут принимать участие в пакостях - правда, невольное...



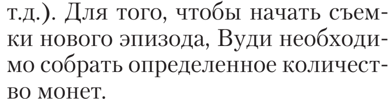
 **Вздуть соседа:** как только пакости Вуди затрагивают мамашу или Ольгу, они начинают искать козла отпущения и, разумеется, таковым оказывается сосед. Соседу также попадает, если жертвой пакости становится мамашина собачка или сын Ольги.

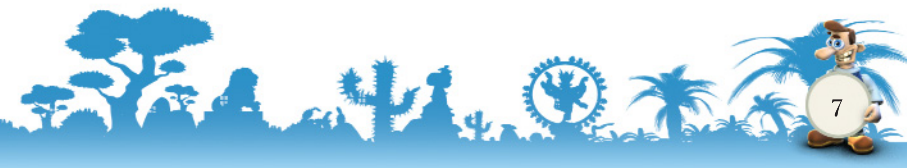
 **Взаимодействие объектов:** земля (пол или палуба) больше не является объектом взаимодействия. Предметы из карманов Вуди можно класть только на отведенные для этого места и сочетать только с отдельными предметами (например - мыло положить в лужу).

 **Не надо красться:** теперь это движение не используется, а по щелчку правой кнопки мыши Вуди прекращает начатое действие.

 **Вместо рейтинга:** теперь за успешно выполненную пакость Вуди награждают золотой монетой. Рейтинг подсчитывается, но только в дополнение к монетам, и зависит от того, насколько хорош был отснятый эпизод (учитывается затраченное время, количество устроенных пакостей и т.д.). Для того, чтобы начать съемки нового эпизода, Вуди необходимо собрать определенное количество монет.





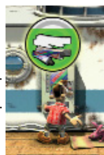




 **Плюшки за нервы:** индикатор злости на левой части экрана показывает, насколько сосед близок к нервному срыву, а игрок, соответственно, к получению дополнительных очков за этот срыв. Доведите индикатор злости до 100% и посмотрите, что получится! Чтобы это сделать, вам нужно подстраивать все пакости очень быстро, чтобы одна следовала за другой, и не пропустить ни одной.



 **Задания на ловкость:** некоторые задания требуют ловкости, и если не удается выполнить задание, сосед прибегает, а Вуди должен удрать или спрятаться.

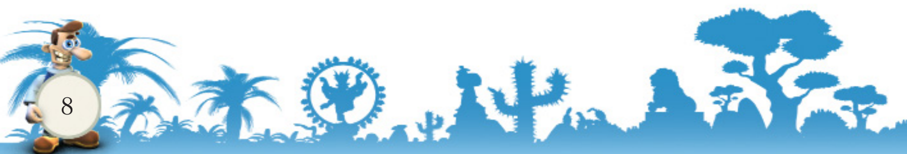


 **Задания на быстроту:** в этот раз Вуди предстоит выполнять больше заданий на быстроту в сложных условиях: всего две комнаты, два враждебно настроенных персонажа и т.д.



 **Более сложные пакости:** в каждом эпизоде теперь больше предметов, персонажей и пакостей, а сами пакости стали сложней. Играть стало интересней!

 **Обучение в игре:** на круизном лайнере снимается пилотный эпизод - вы сможете освоиться с новинками игрового процесса.





 **Разнообразные места действия:** вам больше не будет надоедать одна и та же квартира соседа. Действие игры происходит во время кругосветного путешествия, так что вам предстоит увидеть пляжи и роскошные виды Китая, Индии и Мексики.

 **Улучшенная графика:** тщательно проработанные фигурки персонажей и разнообразная анимация позволят веселей провести время за игрой.

 **Улучшенный звук:** появились дополнительные звуковые эффекты и музыкальные композиции - более длинные и разнообразные, и для каждой страны - свои.

 **Без изменений:** только одно мы оставили неизменным - задорный юмор и логично выстраиваемые пакости!

Краткий обзор игры

Краткий обзор персонажей и действий в игре

1. Персонажи

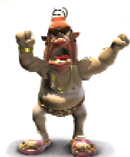
Здесь представлены все персонажи, которые встретятся вам в игре "**Как достать соседа - 2: Адские каникулы**". Враждебно настроены по отношению к Вуди только два героя: сосед и его мамаша. Если Вуди окажется в одной комнате с кем-нибудь из них, он потеряет одну жизнь.



 **Вуди:** главный герой. Он устраивает соседу пакости - и получает от него хорошую взбучку, если попадается на глаза!

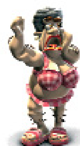






 **Сосед:** главный противник и вечная жертва пакостей Вуди. Он отправился в круиз, чтобы подлечить расстроенные нервы, но результат, похоже, оказался прямо противоположным...

 **Мамаша соседа:** горячо любимая мамаша соседа отправилась в круиз, чтобы помочь своему сынулечке. Постоянно гоняет его по поручениям, а если замечает Вуди - устраивает ему хорошую взбучку.



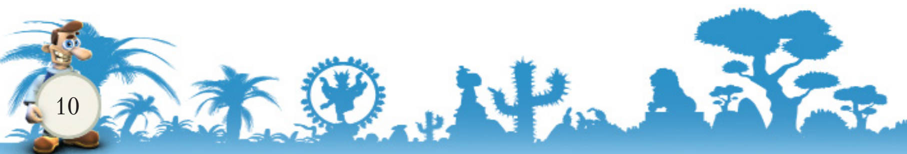
 **Мелкая шавка:** мамашина обожаемая собачонка. Иногда соседу приходится присматривать за шавкой, а если с ней при этом что-то происходит... Тут же прибегает мамаша и задает сыночку хорошую трепку.

 **Ольга:** весьма мускулистая дама, бывшая спортсменка. Туристка, за которой ухлестывает сосед.



 **Сын Ольги:** хороший мальчик. Обычно он доволен жизнью - пока не появляется сосед, которому нравится издеваться над ребенком. Зато это очень не нравится Ольге...







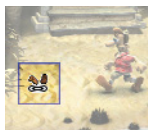


 **Другие люди:** разнообразные продавцы и обслуживающий персонал. Они оживляют игру, и их можно задействовать в пакостях.

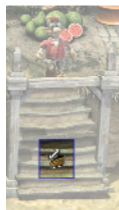
 **Животный мир:** как флора, так и фауна терпеть не могут соседа, и это взаимно. Так или иначе, это открывает великолепные возможности для пакостей с их участием.

2. Действия

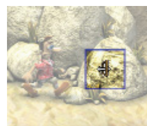
Вам предстоит управлять действиями Вуди при помощи мыши. Действия Вуди зависят от конкретной ситуации на экране. Вы научитесь управлять Вуди во время пилотного эпизода.



 **Передвижение:** чтобы Вуди переместился, щелкните левой кнопкой мыши на месте назначения. Все остальные персонажи двигаются самостоятельно по установленным маршрутам.

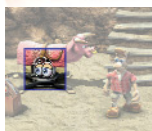


 **Переходы из комнаты в комнату:** для этого персонаж должен подняться или спуститься по лестнице, или обойти препятствие.

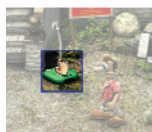




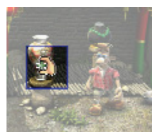




 **Посмотреть на предмет:** щелкните левой кнопкой мыши на том предмете, который хотите рассмотреть поближе. Если Вуди находится слишком далеко, он подойдет к предмету.



 **Взять предмет:** некоторые предметы Вуди может поместить в свой карман. Если щелкнуть левой кнопкой мыши на таком предмете, Вуди возьмет его и положит в карман. Находящиеся в кармане предметы нельзя выложить на землю.



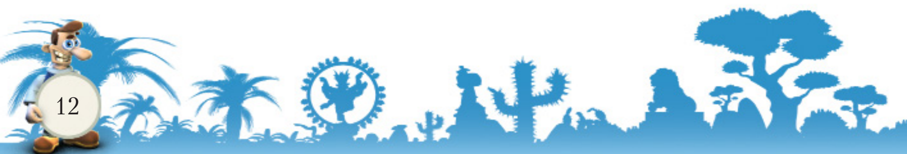
 **Сочетание (замена) предметов:** предметы, находящиеся в карманах Вуди, можно использовать только в определенных местах. При правильном и своевременном использовании предметов из них или получается новый предмет, или один предмет заменяется на другой.



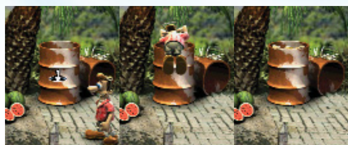
 **Задание на ловкость:** иногда для того, чтобы взять предмет или устроить пакость, требуется выполнить задание на ловкость.

 **О пакостях:** предметы нужны для того, чтобы устраивать пакости. Чтобы стать жертвой пакости, сосед должен пройти мимо того места, где была устроена пакость, или использовать предмет, над которым "поработал" Вуди. За каждую успешную пакость Вуди получает золотую монету.



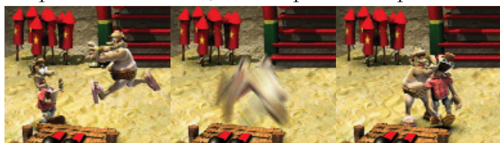


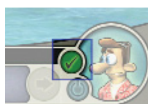




 **Умение укрываться:** некоторые объекты представляют собой идеальное укрытие. Если Вуди прячется за ними или в них, то сосед и его мамаша не видят нашего героя, даже если находятся рядом с ним.

 **Не попадаться:** если Вуди окажется в одной комнате с соседом или его мамашей, любой из них как следует вздует его, и Вуди потеряет одну жизнь. Но если сосед (или его мамаша) спит, ныряет и т.д., то Вуди может находиться в том же помещении без какой-либо опасности для себя. Над персонажем появляется индикатор, который показывает, сколько осталось времени до того, как персонаж проснется или закончит какое-то действие. Это же время обозначается зеленым фоном на портрете персонажа внизу экрана.





 **Завершение эпизода игроком:** набрав минимально необходимое количество монет, эпизод можно завершить. Для этого нажмите соответствующую кнопку внизу игрового экрана. Эпизод будет отмечен как успешно отснятый.

 **Автоматическое завершение эпизода:** эпизод будет завершен автоматически, как только игрок соберет все доступные монеты. Эпизод будет отмечен как успешно отснятый.

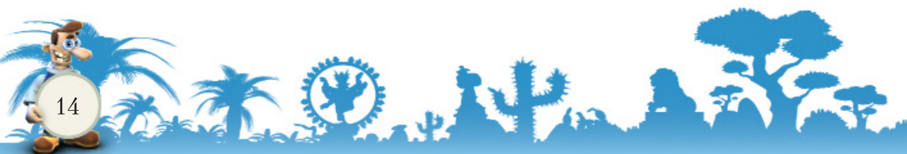






 **Нервный срыв у соседа (специальный приз):** после каждой успешно подстроенной соседу пакости его индикатор злости повышается (но потом постепенно начинает понижаться). Если игроку удастся подстроить все пакости в эпизоде очень быстро одну за одной, сосед не успеет успокоиться и у него произойдет нервный срыв.







Подробное руководство

Здесь вы найдете все подробности об игре "**Как достать соседа - 2: Адские каникулы**" - от пунктов меню до распорядка дня соседа.

1. Интерфейс



Главное меню:

Как только вы запустите игру, вы попадете в главное меню. Пункты главного меню:



НАЧАТЬ ИГРУ

Когда вы впервые запустите программу, вам будет предложено отснять первый эпизод. Если вы уже играли в эту игру, вам предожат продолжить её.

Внимание: игра автоматически сохраняется после каждого эпизода, так что вы ничего не потеряете, даже если компьютер будет внезапно выключен!



АВТОРЫ

Здесь перечислены все разработчики игры "**Как достать соседа - 2: Адские каникулы**"





 **НАСТРОЙКИ**

Здесь вы можете настроить графику, музыку и другие параметры игры "**Как достать соседа - 2: Адские каникулы**". Более подробная информация находится в разделе "Меню настроек" (см. ниже).

 **ВЫХОД**

Нажав эту кнопку, вы завершите игру и выйдете на рабочий стол Windows, но сначала вам нужно будет подтвердить, действительно ли вы хотите покинуть игру.

Меню настроек:

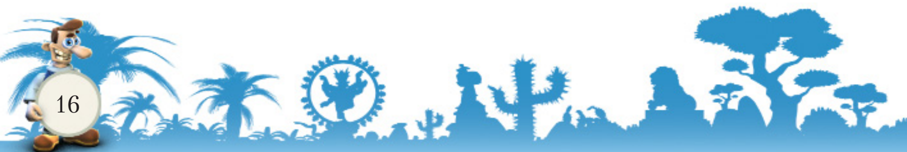
В этом меню вы можете настроить разнообразные параметры игры "**Как достать соседа - 2: Адские каникулы**":



 **Включить/отключить звук и настроить общую громкость звука (бегунок):** включает/отключает весь звук (а также музыку) в игре и регулирует громкость звучания музыки и звуков в игре.

 **Включить/отключить музыку и настроить громкость музыки (бегунок):** влияет только на музыку.

 **Удалить сохраненные игры:** удаляет все сохраненные игры (настройки остаются без изменений). Это может пригодиться, если после вас кто-





то другой захочет поиграть в "**Как достать соседа 2 - Адские каникулы**".

Внимание: после того, как вы подтвердите ваше решение, восстановить удаленные игры будет невозможно!

 **Низкое/высокое качество звука:** если игра идет слишком медленно или прерывается, понизьте качество звука или отключите его совсем (см. предыдущий пункт меню).

 **Отчет о пакостях:** если данный пункт включен, камера всегда будет показывать соседа в тот момент, когда он попадет в ловушку. Игра при этом будет приостановлена.

 **Цветной курсор:** для маломощных систем цветной курсор рекомендуется отключать.

Чтобы покинуть это меню и подтвердить внесенные изменения, нажмите "ОК", чтобы отменить изменения и вернуться в главное меню, нажмите "Отменить".

Меню выбора эпизода:



Здесь вы можете выбрать тот эпизод, который хотите отснять. Основную часть экрана занимает карта с пиктограммами, обозначающими разные эпизоды. Если вы играете впервые, вам будут доступны съемки только первого эпизода (на круизном лайнере). Как







только вы успешно завершите эти съемки, вы получите доступ к следующим эпизодам (в Китае).

Следующий эпизод на корабле будет доступен только после того, как вы заработаете определенное количество монет. На карте будет указано, какие эпизоды уже отсняты, и насколько успешно.

Справа показана более подробная информация о выбранном эпизоде: подсказка по действиям в данном эпизоде, подробности места действия, число возможных пакостей. Если вы уже отсняли этот эпизод, вы увидите рейтинг зрительского одобрения.

Игровое меню:

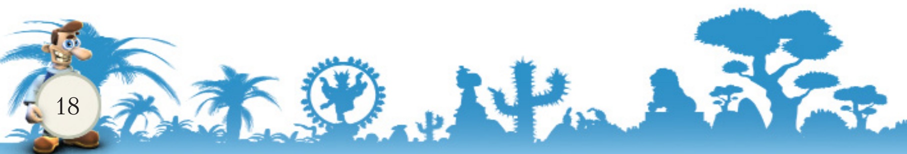


Чтобы перейти в игровое меню, нажмите круглую кнопку внизу справа, или нажмите клавишу Esc. Игровое меню немного похоже на меню настроек, но все же от него отличается.

Внимание: пока вы находитесь в этом меню, игра приостанавливается!

 ПРОДОЛЖИТЬ ИГРУ

Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться к игре.







НАЧАТЬ СЪЕМКУ ЗАНОВО

Выберите этот пункт, чтобы заново начать съемку данного эпизода.

Внимание: если вы выберете этот пункт меню, съемки данного эпизода будут начаты заново, и вы потеряете уже набранные монеты! Вас попросят подтвердить ваш выбор. Нажмите "ДА", если вы действительно хотите начать съемку заново, и нажмите "НЕТ", чтобы вернуться в игру.



СНЯТЬ ДРУГОЙ ЭПИЗОД

Выберите этот пункт, чтобы прервать съемку данного эпизода и вернуться в меню выбора.

Внимание: см. предыдущее примечание. Подтвердите ваше решение, чтобы прервать съемку данного эпизода.



НАСТРОЙКИ

В меню настроек находятся пункты регулировки графики и музыки в **"Как достать соседа - 2: Адские каникулы".** Описание этих пунктов см. выше, в разделе "Меню настроек".



ВЫЙТИ В ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Выберите этот пункт, чтобы прервать съемку данного эпизода и вернуться в главное меню. Предварительно вам нужно будет подтвердить ваше решение.

Внимание: съемка данного эпизода будет прекращена, и все результаты этой съемки (т.е. монеты и рейтинг) будут потеряны. Достижения предыдущих эпизодов будут сохранены.





2. Игровой экран

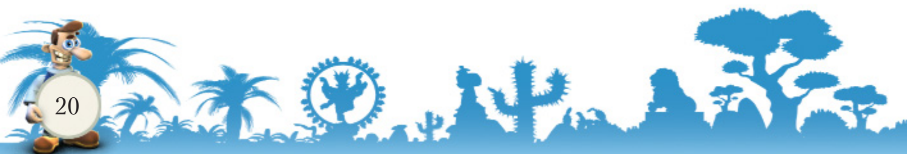
После того, как выбранный эпизод будет загружен, перед вами появится игровой экран - то самое место, где Вуди бродит, собирает предметы, устраивает пакости и старается остаться незамеченным.



 **Окружающий мир/комнаты:** основную часть игрового экрана занимает вид места действия, разделенного на комнаты и участки местности (для удобства мы будем пользоваться только одним термином для обозначения и комнат и участков местности). Комнаты отделены друг от друга дверями и переходами. На экране помещается только небольшая часть игрового мира, и чтобы посмотреть, что происходит в других местах, вам нужно переместить курсор к краю экрана (это называется "прокрутка экрана"). Также вы можете воспользоваться стрелочками на клавиатуре.

 **Карман:** внизу экрана расположена лента, на которой показаны все предметы, находящиеся в кармане Вуди. Если предметов много и все они не помещаются на видимой части ленты, вы можете прокрутить ее посредством кнопок со стрелками, которые находятся справа и слева от ленты с предметами. Задержите курсор над предметом, и вы увидите краткое описание этого предмета.

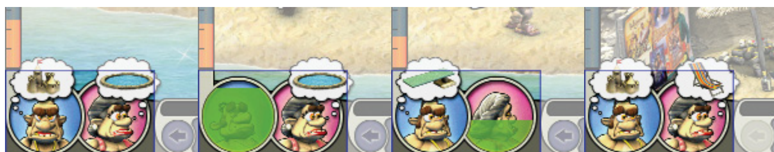






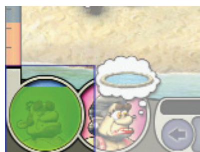
 **Индикатор настроения:** настроение соседа и его мамаши можно понять по выражению их лиц. Лица бывают: сонные, сердитые, обычные, встревоженные и т.д.

У индикатора настроения есть еще два назначения:

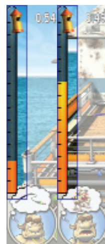


 Если вы хотите проверить, чем в данный момент занят сосед или его мамаша, щелкните по портрету нужного персонажа (или воспользуйтесь соответствующей клавишей - см. раздел "Управление - клавиатурные команды").

 Если сосед или его мамаша сильно увлечены каким-либо делом или спят, их портреты окрашены в зеленый цвет. Зеленый цвет постепенно сходит на нет, показывая, сколько еще времени осталось до того, как персонаж прервет свое занятие или проснется. Также это можно проверить по индикатору над самим персонажем. В это время Вуди может находиться в одной комнате с соседом или его мамочкой и остаться незамеченным.



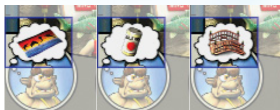
 **Индикатор злости:** как только сосед оказывается жертвой пакости, его индикатор злости повышается, а затем начинает постепенно уменьшаться - или подниматься опять, если сосед снова попал в ловушку (пока не достигнет 100% или пока не закончится эпизод).







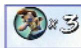
 **Мысли:** над портретом соседа и его мамаши появляется пиктограмма, обозначающая, о чем они в данный момент думают и куда собираются. Эта пиктограмма появляется за несколько секунд до совершения действия и в процессе действия. Например, если сосед хочет пойти в бар и заказать коктейль, над его портретом появится изображение коктейля и вывеска бара.



 **Пакости и жизни:** по количеству монет вы можете определить, сколько пакостей уже подстроено и сколько еще осталось. Также в верхней части экрана показано, сколько жизней осталось у Вуди, а золотая статуэтка обозначает, удалось ли довести соседа до нервного срыва.









 **Конец эпизода:** по завершении съемок вы увидите окно с результатами. Результатов четыре: "ПРОВАЛ!", "ХОРОШО!", "ОТЛИЧНО!" и "НЕРВНЫЙ СРЫВ!". Чтобы вернуться в меню выбора, нажмите "ОК". Над пиктограммой эпизода, а также в графе "Рейтинг" (справа внизу) будет указан ваш рейтинг съемок.

Внимание: результат "ХОРОШО" означает, что вы собрали минимально необходимое количество монет. "ОТЛИЧНО" - нашли и совершили все пакости. "НЕРВНЫЙ СРЫВ" - довели соседа до нервного срыва. Если же у вас ничего не получилось, значит, это "ПРОВАЛ" - зрителям неинтересно смотреть такие скучные эпизоды, и это сказывается на рейтинге всего шоу.



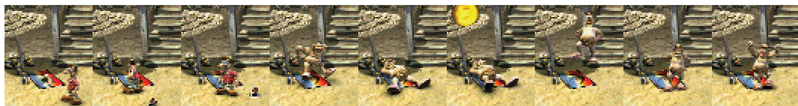


3. Замысел

Ну и о чем все это?

Вы управляете действиями звезды телешоу - шутником Вуди. Задача Вуди - доставить как можно больше неприятностей своему невыносимому соседу. В первой части игры Вуди устраивал пакости в квартире соседа, а сейчас отправился за ним и его мамашей в кругосветное путешествие. Зрители наблюдают за действиями главного героя и вознаграждают аплодисментами каждую успешно подстроенную пакость. По сравнению с первой частью игра претерпела некоторые изменения, но одно осталось прежним: не попадайтесь - и пусть сосед лезет на стену от злости!

Телешоу



В каждом эпизоде Вуди устраивает соседу пакости. Название и краткое содержание эпизода отражают его сценарий и примерный распорядок действий соседа.

 **Вступление:** в пилотных съемках вы научитесь управлять игрой и узнаете, на что способен Вуди.

> Внимание: даже если вы уже играли в первую часть "Как достать соседа", мы настоятельно рекомендуем вам внимательно просмотреть пилотную серию. Вторая часть игры претерпела значительные изменения!







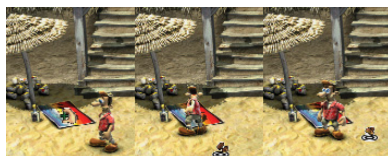


 **Эпизоды:** каждый из первых двух сезонов показа состоит из четырех эпизодов. В третьем сезоне - два длинных (смешанных) эпизода. Разработчики игры составляли эпизоды и сезоны так, чтобы уровень сложности постепенно повышался, а события следовали одно за другим, но вы можете снимать эти эпизоды в любой последовательности.

 **Сезоны показа:** как только вы соберете требуемое количество монет в сезоне, вы получите доступ к следующему кораблю - и следующему сезону.

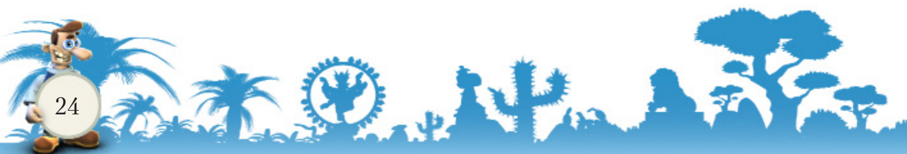
 **Корабли:** в начале игры и после каждого из трех сезонов съемки проходят на корабле. Перед тем, как приступить к съемкам нового сезона, вы должны будете отснять корабельные эпизоды. В этих эпизодах вы познакомитесь с некоторыми новшествами и сможете освоиться с ними.

Пакости (и все что их сопровождает)



 **Предметы**

В начале каждого эпизода карманы Вуди пусты. Чтобы начать делать пакости, ему нужно обзавестись соответствующими предметами. Предметы бывают разными:



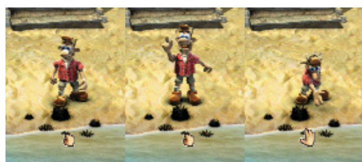


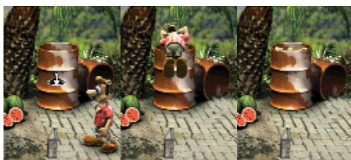
 **Объекты** — все предметы окружающего мира. Наведите курсор на предмет, и если курсор изменит форму, значит, этот предмет можно использовать. В текстовой строке внизу появится название предмета ("раковина" на пляже, "гарпун" на корабле). Для пакостей можно использовать только эти объекты.



Внимание: земля больше не является объектом (в отличие от первой части игры). Теперь предметы можно сочетать только с отдельными ее частями (например, с лужей). Следите за курсором - в зависимости от возможного действия он изменяет форму (см. ниже - раздел 4, "Управление", параграф "Курсор").

 **Вместилища** - особый вид объектов. Если вы щелкните по объекту, и Вуди взмахнет рукой с криком "Ха!" - значит, вы нашли вместилище. Вуди самостоятельно вытащит оттуда все что можно, и спрячет в карман.



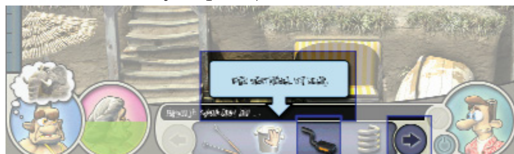


 **Укрытие** - в этих предметах или за ними Вуди может прятаться от соседа или его мамаши. Щелкните по такому объекту, чтобы Вуди спрятался. Чтобы Вуди выбрался из укрытия, просто щелкните по полу или земле, или на любом предмете.





 **Предметы в кармане** - все, что Вуди нашел, подобрал и припрятал (показаны на ленте внизу экрана).

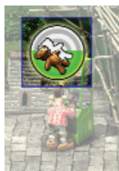




 **Задания на ловкость**

Иногда для того, чтобы совершить действие над каким-то предметом или устроить пакость, Вуди требуется выполнить задание на ловкость. Для этого необходимо:

При помощи мыши как можно больше и аккуратней удерживать предмет в центре мишени.



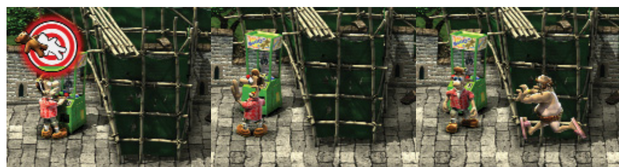
Чем большая часть мишени окрашена в зеленый, тем ближе вы к успеху. Как только вся мишень станет зеленой, это будет означать, что Вуди достал нужный объект или закончил подготовку пакости.

Если вам долго не удастся удерживать предмет в центре мишени, зеленый цвет начнет уменьшаться. Как только зеленый совсем исчезнет, это будет означать, что у Вуди ничего не вышло, и...





Сюда спешит сосед!



Раз сюда спешит сосед, то Вуди лучше поскорее убраться из этой комнаты или спрятаться, иначе он попадется и потеряет жизнь.



Пакости

Вуди использует находящиеся в его карманах предметы для того, чтобы устраивать соседу пакости. Формула проста:

Предмет из кармана + объект = пакость



Внимание: временами Вуди может подстроить соседу пакость и без использования предметов из кармана! В этом случае вам нужно просто щелкнуть по объекту, и Вуди отправиться к нему, чтобы сделать все необходимое.

Чтобы Вуди подстроил пакость, сначала щелкните по предмету в кармане, затем по объекту.





Внимание: иногда предметы не сочетаются, а меняются местами!

Обратите внимание: не щелкайте кнопками мыши, пока Вуди не закончит подготовку пакости. Если вы попробуете совершить другое действие до того, как исчезнет индикатор готовности пакости и услышите коронное "Ха-ха!" Вуди - наш герой прервет подготовку, и придется все начинать сначала. Прерывать действие надо только в том случае, если Вуди грозит опасность.



Успех

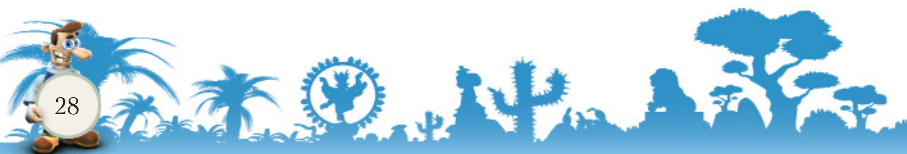
Вам не придется долго дожидаться: как только сосед пройдет мимо предмета, над которым потрудился Вуди, или попытается таким предметом воспользоваться, произойдет неизбежное:



Внимание: Вуди обладает достаточным умом и сообразительностью, чтобы не попадаться в собственные ловушки. Он может сколько угодно расхаживать мимо мыльной лужи и не поскальзываться.

Когда сосед выходит из себя, он топает ногами, кричит и хватается за голову. Зрители довольны, рейтинг растет, а Вуди получает монетку. Чего еще желать?

Пакости могут задержать соседа: как только он заметит, что что-то испорчено, он попытается это починить.





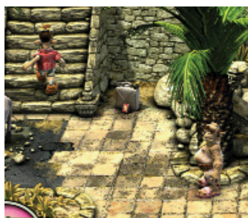


После каждой успешно подстроенной пакости индикатор злости соседа немного повышается, а затем, по мере того, как сосед успокаивается, начинает опускаться. Если вы сумеете отыскать все пакости и подстроить их одну за другой, сосед заработает нервный срыв (см. выше, раздел "Плюшки за нервы").



Не попадаться!

Никогда не забывайте об этом! Что бы вы ни делали, НИКОГДА и НИ ЗА ЧТО не оказывайтесь в одной комнате с соседом и/или его мамашей! Если они поймают Вуди, он лишится одной жизни, а как только он потеряет все три жизни, съемку эпизода придется начинать сначала.



Внимание: пока Вуди не покинул лестницу, по которой он шел, или не обогнул препятствие, считается, что его еще нет в комнате. Соответственно, считается, что Вуди покинул комнату, как только вступил на лестницу или начал обходить препятствие. То же применимо к соседу и другим персонажам.

Если вы случайно отправили Вуди в комнату, в которой находится сосед, вы еще можете отступить - если Вуди не успел покинуть лестницу или полностью обойти препятствие! Быстро щелкните на той комнате, из которой вышел Вуди, и он повернет обратно.







Распорядок дня соседа

В каждом эпизоде сосед придерживается раз и навсегда заведенного распорядка, например: сначала пьет пиво, потом идет плавать, затем отправляется перекусить, снова в бар - и так далее. То есть это был бы раз и навсегда заведенный распорядок - если бы не Вуди...





Распорядок дня других персонажей

Другие персонажи тоже придерживаются своего распорядка, правда, их действия проще, чем действия соседа, и перемещения ограничены одной или двумя комнатами.



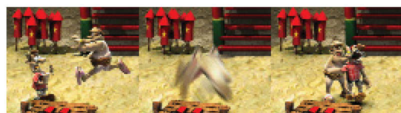
Что-то сломано или чего-то не хватает

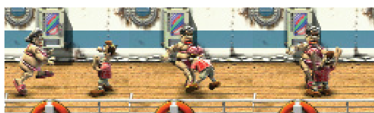
Если предмет, которым хочет воспользоваться сосед, испорчен, он починит его. Если сосед заметит, что чего-то не хватает, он удивится, но продолжит действовать как ни в чем не бывало. Например: обычно сосед читает газету, но газеты нет (или порвана на мелкие клочки) - значит, сосед удивляется и переходит к следующему действию.

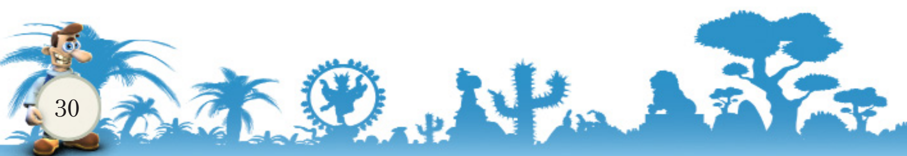


А что, если Вуди попадется?

Ох и несладко ему придется! Только взгляните на иллюстрацию!!! Вуди потеряет одну жизнь из трех, а если это будет последняя жизнь - придется переснимать весь эпизод.









Результат



Минимальное количество монет




Как только вы наберете минимально необходимое количество монет в эпизоде, можете считать, что съемка успешно завершена. Тем не менее, эпизод завершится автоматически только тогда, когда вы выполните все возможные пакости. То есть, как только вы выполните минимальные требования, вы можете продолжать игру и выискивать новые способы отравить жизнь соседу.

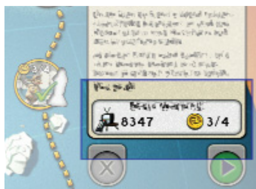
Внимание: если вы уже выполнили минимальные требования и хотите завершить съемку эпизода, нажмите кнопку "Завершить съемку".



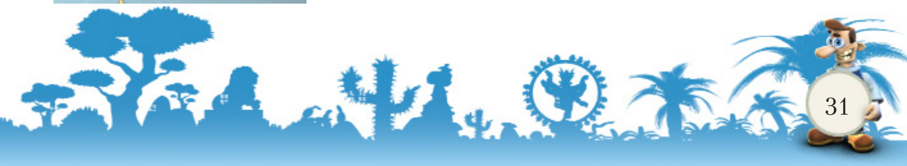
Рейтинг зрительских симпатий

Как только вы завершите съемку эпизода, вам будет показан его рейтинг. Рейтинг подсчитывается на основе скорости игрока, количества пакостей и т.д. В меню выбора показан только лучший рейтинг эпизода.





Внимание: таким образом вы можете сравнивать свой результат с результатом другого игрока. Просто посмотрите, чей рейтинг выше!





4. Управление

Все действия в игре осуществляются мышью: нажатие кнопок, регулировка настроек, перемещение Вуди по комнатам и подготовка пакостей. Тем не менее, для выполнения некоторых действий можно воспользоваться и клавиатурой.



Кнопки мыши:

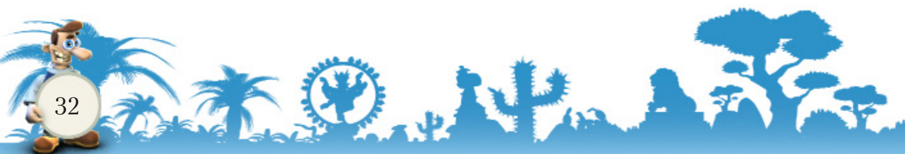
- **Левая кнопка** – выполнить действие (см. также пункт "Курсор") и указать Вуди точку перемещения.
- **Правая кнопка** – прекратить выполнение любого действия (особенно важно для заданий на ловкость).



Курсор:

Вид и функции курсора меняются в зависимости от его положения.

Курсор мыши	Где?	Функция (щелчок левой кнопкой)
	На полу всех комнат и на стенах (где нет Вуди)	Вуди отправляется в указанную точку.
	На лестнице или переходе из комнаты, в которой Вуди находится	Вуди отправляется в следующую комнату.
	На предметах, на которые Вуди может посмотреть	Вуди смотрит на объект. В текстовом окне появляется описание предмета или мысли Вуди о том, чо можно сделать с этим предметом.
	На предметах, которые Вуди может использовать	Вуди использует предмет по назначению (т.е. шкаф - открывается).





Курсор мыши	Где?	Функция (щелчок левой кнопкой)
	На предметах, которые Вуди может использовать, чтобы спрятаться	Вуди прячется. Чтобы Вуди покинул укрытие, щелкните на полу комнаты или на любом предмете.
	Если выбран предмет в кармане: на всех объектах, с которыми можно использовать этот предмет	Вуди идет к объекту и пытается использовать на нем выбранный предмет. Если это возможно, объект будет использован автоматически; если же нет, Вуди пожмет плечами: "Не получится! Ну совсем никак!"
	Если выбран предмет в кармане: там, где действие невозможно	Автоматическое указание на невозможность действия (чтобы это увидеть, вам не нужно ни на чем щелкать).
	Если происходит съемка соседа: в любом месте и в конце эпизода	Автоматически указано, что "Происходит съемка соседа!" (чтобы это увидеть, вам не нужно ни на чем щелкать).
	Если происходит загрузка или сохранение данных: где угодно	Автоматически указывается, что сейчас "Происходит загрузка или сохранение данных. Действие невозможно!" (чтобы это увидеть, вам не нужно ни на чем щелкать).
	В любом другом месте в игре и меню	В игре: в нижней части экрана (лента предметов, кнопки, индикаторы, и др.) В меню: для всех действий, то есть нажатие кнопок, выбор пунктов меню, регулировка бегунков и т.д.







Клавиатурные команды

В игре также возможно управление при помощи клавиатуры.

Клавиши	Где?	Действие
ESC	В игре (кроме съемок эпизода)	Переход в предыдущее меню.
ESC	Во время съемок	Переход в игровое меню.
P или Пауза	Во время съемок	Включение паузы. Игра приостановлена.
P или Пауза	В то время, как пауза включена	Повторное нажатие этой клавиши запускает игру.
Стрелки	Во время съемок	Прокрутка экрана в соответствующую сторону (если возможно).
1	Во время съемок	В фокусе - сосед. Происходит съемка соседа. Повторное нажатие этой клавиши прекращает съемку.
2	Во время съемок (начиная со второго сезона и далее)	Происходит съемка мамаши.
3	Во время съемок	Происходит съемка Вуди.
Print Screen	В игре	Сохраняет "снимок экрана" (видимой части игрового мира).
S	Во время съемок	Сохраняет "снимок экрана" всего игрового мира (включая те части мира, что не помещаются на экране).





Техническая поддержка

Общие сведения по технической поддержке

В России техническую поддержку игры "**Как достать соседа 2: Адские каникулы**" осуществляет Отдел Технической Помощи компании Руссобит-М. Если у Вас возникли проблемы с программой, позвоните нам по телефону:
(095) 212 27 90

или напишите e-mail:
support@russobit-m.ru

Вы можете также написать нам по адресу:
"Отдел Технической Помощи"
"Руссобит-М"
Петровско-Разумовский пр.7
125083, Москва
Россия

Дополнительную информацию по играм Вы найдёте на нашем сайте:
www.russobit-m.ru

А также на форуме Руссобит-М по адресу:
http://www.russobit-m.ru/forums/





Подробнее о том, как пользоваться службой технической поддержки

Если у вас возникают проблемы с игрой "**Как достать соседа 2: Адские каникулы**" или с любой другой игрой от компании Russobit-M, ознакомьтесь с нижеприведенными советами по решению наиболее распространенных проблем:

В первую очередь внимательно прочтите файл "ReadMe", который находится на компакт-диске с игрой.

Если ваша проблема - это зависание или подергивание изображения, то ее можно решить установкой обновленных драйверов видеокарты. Получить эти драйвера можно на сайте производителя устройства.

Если это не привело к желаемым результатам, обратитесь в раздел техподдержки сайта **Russobit-M: www.russobit-m.ru.** Там может находиться новая версия программы или программа автоматического исправления ошибок.

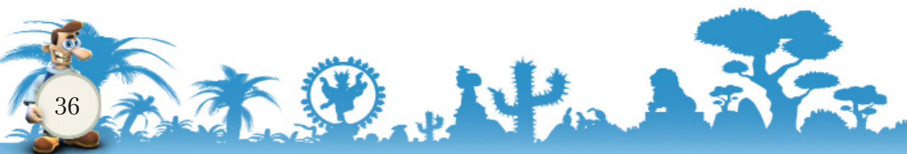
Если это не помогло, вы можете обратиться на форум техподдержки по адресу **http://www.russobit-m.ru/forums/.** Для каждой игры от **Russobit-M** существует свой раздел - для общих и технических вопросов. Возможно, кто-то еще столкнулся с подобной проблемой и уже решил ее.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам нам будет необходима следующая информация:

 **Название игры**, с которой у вас возникли проблемы. Мы выпускаем много игр, поэтому нам нужно точно знать, о чем идет речь.

 Как можно более точное **описание проблемы**. Сколько времени вы играли? Когда случилась проблема? Что вы делали в тот момент, когда она произошла? Повторяется ли она?

Если вы получили сообщение об ошибке, обязательно приведите его. Если игра сообщает вам, что необходимо выслать техподдержке файл, содержащий более подробную информацию, обязательно сделайте это.





 **Диагностика DirectX®** производится следующим образом:

- Нажмите кнопку "Пуск" ("Start"), выберите "Выполнить" ("Run"), в открывшемся диалоговом окне наберите "dxdiag" (без кавычек) и нажмите клавишу Enter.
- После того, как программа диагностики проверит вашу систему, щелкните по кнопке "Сохранить все сведения..." в нижней части окна программы.
- Сохраните файл под названием "dxdiag.txt". Запомните, где вы его сохранили.
- Прикрепите файл к электронному письму или сообщению на форуме.

Вы можете отправить эту информацию по адресу **support@russobit-m.ru**, или оставьте сообщение на форуме техподдержки по адресу **http://www.russobit-m.ru/forums/.**

Чем подробнее вы расскажете о вашей проблеме, тем быстрее и лучше мы сможем вам помочь.

Работа на мобильных компьютерах

Если вы хотите запустить игру на мобильном компьютере, обратите внимание на минимальные системные требования. Даже если у вас достаточно мощный процессор, то объем памяти или разрешение графической карты могут оказаться недостаточными.

Многие компьютеры используют "общую память", то есть для нужд графической карты отводится часть системной памяти. В этом случае вы можете сами выделить достаточный для игры объем памяти для работы с графикой. Соответствующие инструкции должны приводиться в руководстве пользователя по мобильному компьютеру.





Советы:

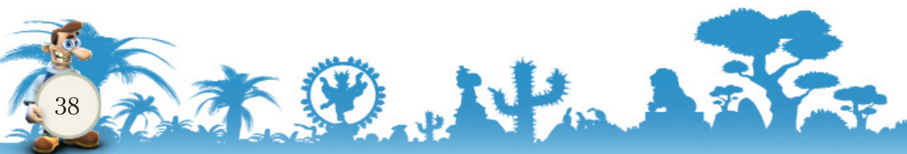
 Если игра прерывается или останавливается на короткое время, причина может быть в следующем:

 Недостаточный объем оперативной или видеопамяти, что приводит к частым обращениям за данными к жесткому диску. Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям. Возможно, для нормальной игры вам нужно увеличить объем оперативной памяти, или выделить больший объем видеопамяти для графической карты.

 Настройки энергопотребления у жесткого диска чересчур строгие - жесткий диск постоянно останавливается и перед чтением данных приходится вновь его запускать. Эти настройки (для Windows XP) находятся в Панели управления в разделе **Управление электропитанием** (Power Management). Возможно, проблему удастся решить, увеличив значение параметра "**Отключение жестких дисков**" ("Turn off hard disks").

 По техническим соображениям ЖК-дисплеи у мобильных компьютеров имеют максимальную частоту кадров в 25 кадр/с, что может вызвать проблемы в динамичных играх. В этом случае мы рекомендуем воспользоваться внешним монитором, если, конечно, это возможно.

 При игре на мобильном компьютере могут возникнуть сложности, вызванные различиями в расположении клавиш на клавиатуре, а также связанные с управлением при помощи сенсорной панели или другого устройства, заменяющего мышь. В этом случае попробуйте подключить к компьютеру внешнюю клавиатуру или мышь.





Авторы:

Russobit-M

Продюсер
Слава Плотников

Исполнительный продюсер
Dorota Konieczna
Игорь Поляков

Редактор локализации
Алексей Артемов

Iprom

Менеджер локализации
Алексей Постников

Переводчик
Яна Тимкова

Художник
Ксения Бисерова

Инженер локализации
Федор Куликов

Тестер
Саша Птицын

JoWooD Vienna

Дизайн игры

Ведущий дизайнер игры
Gerhard E. Kodys

Дизайн игры
Gerhard E. Kodys
Michael Paeck

Дизайн уровней
Stefan M. Halegger
Miguel Marn
Michael Paeck
Gerhard E. Kodys

Графика

Арт-директор
Stefan M. Halegger

Художники
Miguel Marn
Steffen Golles
David Murent
Stefan M. Halegger

Программирование игры

Ведущий программист
Andreas Meissl

Программисты
Bernhard Gruber
Andreas Meissl

Менеджер данных
Florian Kernler

Программирование G Framework

Ведущий программист
Bernhard Gruber

Программисты
Sebastian Posch
Thomas Alten
Martin Weber

Подготовка к выходу

Ведущий тестер
Florian Kernler

Продюсер
Michael Paeck

Управляющий студии
Michael Paeck

Тестирование игры
JoWooD Vienna

Текст руководства
Gerhard E. Kodys





При участии

Sproing Interactive

Ведущий звукорежиссер
Harald Riegler

Помощник продюсера
Georg Heinz

Разработка звука
Robbie Ost

Музыка написана, аранжирована и спродюсирована
Wolfgang Tockner and Robbie Ost

Музыка исполнена
The Funky Neighbours

JoWooD Productions Software AG

Креативный директор
Knut Jochen Bergel

Менеджер проекта
Robert Al-Yazdi

Руководитель проекта
Stefan Berger

Подготовка к производству и Директор продаж
Fritz Neuhofer

Ведущие тестеры
Norbert Landertshamer
Robert Hernler
Reinhard Gollowitsch

Ведущий ассистент
Roland Gaal

Арт-директор
Christian Glatz

Графика
Sabine Schmid

Менеджер локализации
Nikolaus Gregorcic

Менеджер по маркетингу
Gerald Kossaer

Внутренняя безопасность и защита данных
Gerhard Neuhofer

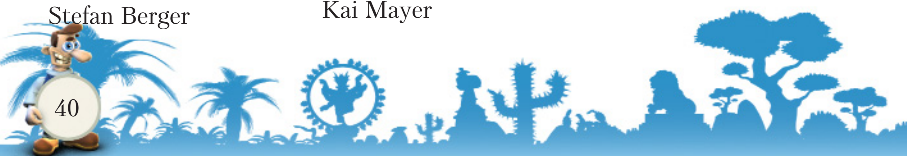
Линия техподдержки
Kai Mayer

Тестеры
Jorg Berger, Markus Brucher, Martin Bucher, Benedikt Ebli, Katharina Grassegger, Georg Grieshofer, Petra Grossegger, Oliver Helmhart, Barbara Hochwimmer, Andreas Kainer, Christian Kargl, Stefan Klaschka, Alexander Kumer, Rudolf Kussberger, Hedwig Matl, Mario Moser, Harald Ploder, Mihai Popescu, Stephan Radosevic, Eveline Rinesch, Walter Schmiedhofer, Gerald Schurl, Matthias Thurner, Dagmar Tiefenbacher, Harald Fritz,Rene Kreuzbichler, Christian Pohlhammer, Peter Schicker, Anton Seicarescu, Griesser Sascha, Stefan Bernhart, Stefan Seicarescu

Шрифты

Blue Highway
Ray Larabie

A.C.M.E. Secret Agent Blambot c/o
Nate Piekos











© 2004 "Руссобит Паблишинг" Все права защищены
© 2004 by JoWooD Productions Software AG
Developed by JoWooD Vienna. All rights reserved.
Издатель на территории России, СНГ и стран Балтии: ООО "Руссобит Паблишинг" www.russobit-m.ru